

Jacek RYŚ

Symulacja jako przejaw manipulacji w hiperrealnej rzeczywistości u Jeana Baudrillarda

Naśladowanie rzeczywistości polega na dwojakim odwzorowaniu: odwzorowaniu rzeczywistego przedmiotu lub też na pewnej zasadzie określającej rzeczywistość. Wzorem dla odwzorowania rzeczywistego przedmiotu jest natura, która jest już stworzona: *natura naturata*. Wzorem dla drugiego przypadku jest natura stwarzająca: *natura naturans*. W obu przypadkach naśladowanie zakłada podział na to, co naśladowane – rzeczywiste, i efekt naśladowania – nierzeczywiste. Przypadek rozpatrywany w tej pracy będzie zachodził wtedy, gdy w miejsce rzeczywistości pojawi się jej znakowość. W tej perspektywie zanika referencjalność, czego konsekwencją jest rekonstruowanie ontologicznych i wyobrażeniowych rzeczywistości w zamkniętym obiegu znaków, w konsekwencji czego pojęcie naśladowania traci swoją funkcjonalność. Zostaje ono zastąpione przez symulację. Symulacja jest produkowaniem nowych rzeczywistości i sensów, nosi ona nazwę hiperrzeczywistości, ufundowanej na podobieństwach obiektów przedmiotowych i conceptualnych, które Baudrillard nazywa symulakrami. Zakres problemowy, w którym będzie mieściła się moja praca, dotyczy z jednej strony prezentacji i uzasadniania hipotez francuskiego postmodernisty, z drugiej zaś będę starał się przeprowadzić konsekwentnie falsyfikację założeń dotyczących symulacji i symulaków. Jest to zgodne z postulowaną przez samego Baudrillarda zasadą ujmowania każdego problemu w jego biegunowych wartościach¹.

¹ J. Baudrillard, *Symulakry i symulacja*, przeł. S. Królak, Warszawa 2005, s. 11–12, 26.

1. Myśl radykalna

W tym rozdziale będę starał się skupić na kilku istotnych kwestiach, które w pewien sposób powinny nakreślić wymiar moich rozważań na temat myśli Jeana Baudrillarda. Sam język autora bywa często bardzo niedosłowny, metaforyczny, sprzyja możliwości popełnienia błędu. Problem odnajduję także w specyficznym społeczno-katastroficznym sposobie myślenia samego autora. Próba czy też budowa hiperrealnej rzeczywistości przez Baudrillarda staje się trudna w odbiorze, gdyż osadzono ją w ramach, które sam filozof często ukrywa. Należy pamiętać, że ten dość specyficzny myśliciel miesza filozofię z socjologią, dodając często elementy związane ze sztuką, ekonomią, polityką, co czasem może zdekoncentrować, a co najgorsze zbić z tropu potencjalnego odbiorcę. W drodze „ciekawostki myślowej” Baudrillard, niezrozumiany wprawdzie przez braci Wachowskich, twórców filmu *Matrix*, przyczynił się do ekstazy ich umysłów i stworzenia pewnego rodzaju, nadinterpretowanego wprawdzie, filozoficznego dzieła w obrazie kinowym. Co prawda, jak sam Baudrillard stwierdza, ta inscenizacja filmowa nie ma nic wspólnego z jego twórczością, a jednak rozbudziła fantazję niejednego odbiorcy.

Sprawa rzeczywistości u samego Baudrillarda wymaga wprowadzenia wielu nowych wymiarów refleksji humanistycznej, w tym związanej z ekonomią i polityką. Podejmując się takiego dyskursu, należy mieć na pewno na uwadze choćby biografię twórczą autora, w której na pewno zapoznamy się z Baudrillardem jako krytykiem globalizacji, i co najważniejsze, Baudrillardem – socjologiem. Gdy sięgniemy dalej – pojawia się postmodernizm i osadzenie Baudrillarda w tym nurcie. Postmoderniści rzeczywistość określają jako konstrukcję, którą tworzy sam umysł, a nie jako niezależny byt, który ludzki umysł postrzega². Tak też u Baudrillarda rzeczywistość ma charakter konstrukcji osadzonej w ramach umysłu. Konstrukcja, którą podejmuje filozof jako przedmiot rozważań, zawiera jednak przedrostek „hiper”, co z greckiego oznacza tyle co nadwyżka, nadmiar czegoś³. A więc będziemy podążać przez pewnego rodzaju terytorium nadprodukcji rzeczywistości, którą tworzy współczesny ludzki umysł.

W interpretacji i analizie tekstów autora *Symulaków i symulacji* posłużę się postmodernistyczną ideą dekonstrukcji. Termin stworzony przez Jacques’a Derridę rozumiany jest przez niego jako metoda interpretacji tekstów, która ma uwzględniać wszelkie sieciowe implikacje tekstów, ich znaczenia i sensory. Derrida uważa, że logos każdego tekstu filozoficznego nabiera innego sensu w aktach rekontekstualizacji. Idea dekonstrukcji to proces odchodzenia (*od-skoku*) od znaczenia obiektywnego tekstu czy zamierzonego przez autora sensu na rzecz kształtowania własnego, subiektywnego sensu, namnażanego w interpretator-

² Źródło: <http://www.racjonalista.pl/kk.php/s,2510>, [stan z 20.06.2011].

³ T. Marcinów, *Słownik wyrazów obcych*, Katowice 1998, s. 114.

skich komentarzach tekstu⁴. Należy tutaj nadmienić, że ostatni rozdział mojej pracy przybierze formę próby genealogii, którą zapoczątkował Nietzsche. Polega ona na zobrazowaniu powiązań transformacji filozoficznej z sytuacją polityczną, ekonomiczną, społeczną. Ta nowa odmiana filozofowania ma na celu uchwycenie celu pragmatycznego i użytecznego⁵. W dyskursie postmodernistycznym uwagę zwraca zatarcie granicy między filozofowaniem a literaturą. Metaforyczne teksty postmodernistyczne często zacierają granice między paradygmatem filozoficznym a literackim, między argumentem a narracją, między logiką a retoryką⁶. Ocenic więc pisarstwo Baudrillarda będzie trudno. Możemy próbować klasyfikować jego teksty pod względami literackimi czy też filozoficznymi. Możemy też zrezygnować z tego przedsięwzięcia i pokusić się o unieważnienie tej dychotomii. Tym samym dać się „uwieść” i poddać prowokacyjnej logice autora⁷. Prace Baudrillarda pozostawiają nam także wybór między strategią modernistyczną, która stara się oddzielić fantazję od prawdy, a podążaniem własną ścieżką, akceptując to, co rozszerza naszą wyobraźnię, rozbudowuje wielowymiarowość myślenia i prowadzi do zastanowienia nad współczesnym światem. Spróbuję wejść w świat postmoderny, który jest opisem współczesnych zjawisk, nie tylko fizycznych, ale także konceptualnych, niekiedy wyabstrahowanych i zawile metaforycznych, a jednak kuszących możliwością interpretowania i „snuciem własnej opowieści”⁸.

Manipulacja jest słowem użytym w tytule mojej pracy, stąd też będę starał się znajdować jej objawy i jak najczęściej umieszczać je w tekście. Punktem zaczepienia dla opisu zjawisk manipulacji będzie człowiek współczesny i jego system (polityczny, gospodarczy, społeczny) opisywany przez Baudrillarda. Tak też w tym akapicie nakreślę wymiar dalszych rozważań o manipulacji, a także podstawowej płaszczyzny, w której będziemy się poruszać w dalszych etapach pracy. Manipulacji możemy doszukać się już w tworzeniu rzeczywistości przez sam umysł nowoczesnego człowieka. Umysł nasz poddany jest bombardowaniu ze wszystkich stron różnego rodzaju przekąźnikami informacji. Nie jest trudno znaleźć przejawy manipulowania. Przede wszystkim sam fakt fragmentacji rzeczywistości prowadzi do eksponowania tego, co empirycznie najmocniej nas pobudza. Masa (duża grupa ludzi) jest kolejnym niebezpieczeństwem, jakie niesie ze sobą postawiona teza. Media informacyjne i kultura jest tworzona przez istoty ludzkie tylko dla istot ludzkich. Zauważony tutaj problem konstruuje perspektywę odbiorcy, który jest tak naprawdę odbiorcą zbiorowym, najczęściej pasywnym uczestnikiem tłumy⁹. Z powyższego wyprowadzić więc można tezę, że ak-

⁴ S. Kowalczyk, *Idee filozoficzne postmodernizmu*, Radom 2004, s. 37.

⁵ Tamże, s. 40.

⁶ Tamże, s. 38.

⁷ A. Szachaj, *Zniewalająca moc kultury*, Toruń 2004, s. 87.

⁸ Tamże, s. 87.

⁹ M. Dwight, *Teoria kultury masowej*, przeł. C. Miłosz, Kraków 2002, s. 31.

tywnym ogniwem kształtowania procesów społecznych jest twórca informacji, a masa biernym. Gdy popatrzymy jednak na to z punktu widzenia postmodernizmu, musimy zachować dystans. Widz jako „czytnik informacji” poddaje ją swojej własnej interpretacji i w tym wypadku może stać się „wielkim manipulatorem”, który sam ustala znaczenia w sposób zgodny z własnymi pragnieniami¹⁰.

2. Hiperrealne spojrzenie na rzeczywistość

2.1. Rzeczywistość a iluzja

Przejdźmy teraz do rozważań bardziej precyzyjnych. Nakreśliłem wstępnie zakres problemowy, w którym będziemy poruszać się w tym rozdziale – przede wszystkim zajmiemy się pojęciem rzeczywistości, którego analiza odsłoni status hiperrealnej ewolucji dowolnego obiektu, przyjmującego formę symulakru. Sama rzeczywistość u Baudrillarda jest iluzją – tak rozumiana, staje się punktem wyjścia zarówno dla teorii symulakrów, jak i całej hiperrealności. Dla Baudrillarda obraz jest ściśle powiązany z rzeczywistością, to on jest poddany analizie jako reprezentant przedstawiający rzeczywistość. Obraz ma według filozofa cztery swoje stadia. Ich opis i podanie analizie doprowadzą nas do rozwiania istotnych tajemnic, ukrytych w tym metaforycznym świecie autora.

Jako pierwsze stadium obrazu Baudrillard opisuje obraz jako odzwierciedlenie rzeczywistości. Nasuwa nam się tu analogia do świata idei Platona, gdzie jaśminia cieni najlepiej odzwierciedla pierwsze stadium obrazu. Jest nim świat, w którym prawda jest tylko cieniem odbitym na ścianie, gdzie idea jest niczym innym jak znakiem objaśniającym rzeczywistość.

Dzieje kultury pozwalają nam na szukanie analogii dalej. Jako drugie stadium obrazu Baudrillard wskazuje na skrytość obrazu, a także i to, że wypacza w pewien sposób rzeczywistość. Filozof mówi, że w drugiej fazie obraz stanowi „niewłaściwy pozór”. Tak też w naszej dziejowości, między innymi w średniowieczu, nie było wyjątków dla obrazu, żaden nie mógł stanowić pełnej reprezentacji rzeczywistości. Kolejne to trzecie stadium, skrywające nieobecność rzeczywistości. Obraz tym razem udaje swój pozór, a więc pomimo tego że może być prawdziwy, udaje, że taki nie jest. W nowoczesności, szukając dalej analogii do dziejów kultury, możemy odczuć ten proces, gdy owa formacja myślowa była początkiem demontażu Boga jako tego, który poręczał za sens i za prawdę. Ostatnie już stadium obrazu ponowoczesności nie ma już żadnego związku z rzeczywistością – kontakt z nią zostaje przerwany, co prowadzi już do całej gamy rozważań nad symulakrem współczesnego świata¹¹. Takie przejście z trzeciego stadium do czwartego odkrywa całą powagę symulakru. W świecie, w któ-

¹⁰ W. Godzic, *Telewizja jako kultura*, Kraków 2002, s. 40.

¹¹ J. Baudrillard, *Symulakry...*, s. 12.

rym znak został oddzielony od rzeczywistości, nawet gdyby, tak jak w przypadku trzeciego stadium obrazu, udawałby tylko, że jest pozorem – wcale nie wykluczałoby to jego prawdziwości. Symulakr jednak, nawet udając, nie może być prawdziwy, ponieważ z rzeczywistością nie ma on już nic wspólnego. Tak też w dzisiejszej postnowoczesnej rzeczywistości obraz nawet prawdziwy, ale oddzielony od rzeczywistości, jest tylko odbiciem samego siebie. Jest symulakrem.

Proces myślowy, o odwzorowaniu odpowiedzialnym za grę symboli, rządzącym sztuką przedstawienia, kierującym egzegezą tekstów, możemy spotkać u Michela Foucaulta, którego twórczość przybliży obraz postmodernistycznego sposobu widzenia rzeczywistości. Myśli spotkane u Foucaulta nie są wprawdzie przedmiotem naszych badań, jednak warto sięgnąć do jego rozważań na temat podobieństwa, co powinno przybliżyć nam obraz postmodernistycznego sposobu widzenia rzeczywistości. Ressemblance¹² (franc. podobieństwo), używane przez Foucaulta jako prawo każdego języka, które kieruje egzegezą tekstów, rządzi poznaniem tekstów i rzeczy, zarówno widzialnych i niewidzialnych w kulturze Zachodu. Similitude¹³ użyte przez Foucaulta i jego cztery formy wydają się być powiązane z symulakrami badanego przez mnie myśliciela. Foucault używa czterech figur zasadniczych, które pełnią próbę rządzenia artykulacjami odwzorowań/podobieństw¹⁴. I tak też pierwsza z nich „convenientia”, odpowiedniość związana z odwzorowaniem nadaje u Foucaulta postać „coraz bliżej”. Oparta na kojarzeniu przypomina pierwsze stadium obrazu opisywanego przez Baudrillarda. Tak jak i cienie w Platońskiej jaskini, „convenientia” w mniejszym stopniu należy do świata rzeczy samych w sobie, a bardziej jest podległa światu, w którym te rzeczy się mieszczą. Rzeczy „konwenują” poprzez zbliżanie się do siebie, co doprowadza nas do ich granicy, która to staje się krańcem jednej rzeczy, dając początek drugiej. Odwzorowanie pojawia się na styku rzeczy, sąsiedztwo więc, do którego dochodzi Foucault, jest tylko znakiem niejasnego pokrewieństwa rzeczy¹⁵. Drugą formę podobieństwa autor *Słów i rzeczy* nazywa „aemulatio”, co najlepiej etymologicznie do naszych rozważań odzwierciedla francuskie słowo „emulation” – rywalizacja, współzawodnictwo. Emulacja jest pewnego rodzaju bliźniactwem rzeczy. Foucault nawiązuje tym stwierdzeniem do Paracelsusa, który podwojenie świata przyrównuje do obrazu bliźniaków. Bliźniacy odwzorowują siebie w sposób idealny, dlatego też nie jesteśmy w stanie stwierdzić, który w rzeczywistości któremu zawdzięcza podobieństwo¹⁶. Posługując się podobieństwem, które pełni funkcje współzawodnictwa, odnajdujemy analogię do Baudrillarda. Ważne są tu nawiązania do średniowiecznych *ikonaklastów*. Autor teorii symulakrów opisuje zdarzenia zaistniałe w historii naszych

¹² M. Foucault, *Słowa i rzeczy*, przeł. T. Komendant, Gdańsk 2005, s. 43.

¹³ T. Marcinów, *Słownik wyrazów obcych*, s. 114.

¹⁴ M. Foucault, *Słowa...*, s. 41.

¹⁵ Tamże, s. 42.

¹⁶ Tamże, s. 43.

czasów, gdy to twórcy ikon zrozumieli, że ich obrazy niczego w rzeczywistości nie kryją. Ikona, przecież tak doskonała w swej doskonałości, zastępuje doskonałą i inteligibilną ideę Boga¹⁷. Pojęli, że ikony tak naprawdę są niczym więcej, jak symulakrem. Następną analogię między Foucaultem a Baudrillardem odnajduję w kolejnym z podobieństw opisanych przez autora *Słów i rzeczy*. Sympatia, kolejna forma podobieństwa, opisywana jest jako „silna i natarczywa forma tego samego”. Foucault pisze dalej, iż sympatii za mało jest poprzestać na samym odwzorowaniu. Sympatia zaciera w rzeczach indywidualność, narzuca im wspólną tożsamość. W sympatii doszukują się analogii do symulakru, który też już jest wprawdzie oddzielony od rzeczywistości, jednak silnie stara się ją odzwierciedlać, wręcz się nią stawać. Przedstawienie jednak, jak pisze Baudrillard, interpretuje samą reprezentację jako fałszywą. Przedstawienie stara się wręcz wchłonać symulację. Ta znowu pochłania przedstawienie jako symulakr¹⁸.

2.2. „Dlaczego istnieje bardziej niż coś?”

Rzeczywistość jako obraz, który stał się rzeczywistością, obraz świata zaniżający w rzeczywistości siebie samego – ta hipoteza w prezentowanym teraz etapie naszych rozważań stanie się podstawą bardziej złożonej refleksji. Postawiona w formie cytatu teza – przekształcone przez Baudrillarda pytanie Leibniza o to, dlaczego bardziej istnieje coś niż nic – staje się punktem zwrotnym tego rozdziału.

Umiejscowienie obrazu obok rzeczy i uzasadnienie tego procesu mamy już za sobą – w efekcie udowodnienie tytułowej tezy ontologicznej nie powinno sprawić problemu. Znamy już osobliwy wymiar, poniekąd katastroficzny, myślenia francuskiego filozofa, dzięki czemu zatrzymaliśmy się na etapie tej osobliwej analizy obrazu, znaku, symulakru, aż w końcu prawdy, która odkrywa przed nami rzeczywistość/iluzję. Dochodzimy teraz do drobnego przeskoku, w którym do opisu rzeczywistości będzie nam pomocna spekulacja filozoficzna, myśl społeczna, a także pewnego rodzaju ogląd globalny współczesnego świata. Obraz, który stał się rzeczywistością, przestał już obrazować rzeczywistość¹⁹. Ten nikczemnie zaplanowany fortel myślowy skłania do głębszej refleksji. Rzeczy stały się dla siebie obecne, przejrzyste, uwidocznione w nieustanym przepływie informacji i przekazu. Świat powoli stał się w pełni rzeczywisty. Sam znak nie skrywa już jedynie tego, że nic nie istnieje²⁰. Znak oddzielony od rzeczywistości skrywa w sobie jedynie symulakr. On zaś stał się rzeczywistością, poprzez symulację wszystkiego tego, co kiedyś skrywało coś w sobie. Pisałem za Baudrillardem o *ikonoklastach*, którzy z całą swoją mocą i subtelnością

¹⁷ J. Baudrillard, *Symulakry...*, s. 10.

¹⁸ Tamże, s. 11.

¹⁹ J. Baudrillard, *Zbrodnia doskonała*, przeł. S. Królak, Warszawa 2006, s. 12.

²⁰ Tenże, *Symulakry...*, s. 12.

chcieli ukazać obraz Boga, nadając mu zatem postać widzialną, tworząc kolejne jego obrazy. Nie zabijali tym samym Boga. Powodowali, że Bóg zanikał wraz z całym problemem z nim związanym. Bóg zniknął przez symulację, przez mnożące się cały czas obrazy²¹.

Iluzja, ona jedyna może jeszcze skrywać prawdę, choć gdy przyjmie się katastroficzny punkt widzenia autora, można przyjąć, że i ona stała się niemożliwa, wraz z faktem niemożliwości istnienia rzeczywistości²². Jednak autor stara się szukać w niej punktu wyjścia. Złudność dla Baudrillarda staje się rzeczywista za sprawą symulacji. Symulacja bowiem odpowiedzialna jest za całą nadprodukcję rzeczywistości, za odczarowywanie i uśmiercanie jej złudności. Proces pomnażania, namnażania rzeczywistości, coraz to większego urzeczywistniania świata prowadzi do namnażania się sensu. Proces ten, całe uniwersum sensu, ukazuje nam wiekową pracę naszego rozumu, który to, jak twierdzi autor *Symulacji i symulaków*, rozpada się przed nami²³. Iluzja, jak by się wydawało, mogłaby przejąć funkcję prawdy dzisiejszego świata. Baudrillard twierdzi jednak, że złudności nie sposób rozwiązać. Uzasadnieniem takiego postępowania byłoby wejście w kolejną iluzję. Złudzenie przybiera tu pewnego rodzaju formę niezniszczalną. Świat w opisywanej postaci jest na tyle już prawdziwy, że narzędziem walki przed iluzją nie jest już prawda, lecz wymiar wyższej potęgi iluzji.

2.3. Hiperrzeczywistość

Filozofia przyzwyczaiła nas do badania rzeczywistości w stopniu najwyższej ogólności, rozumianej tutaj jako dotarcie do najczystszej postaci bytu, zarówno tego obserwowalnego, jak i pojęciowego. Aby poznać filozoficzne rozważania na temat rzeczywistości, musielibyśmy przebyć drogę przez całą historię filozofii. Nasze rozważania będą się skupiać na nadwyżce rzeczywistości, na jej nadmiarze wskazywanym przez francuskiego postmodernistę. Hiperrzeczywistość odnosi się do zjawisk współczesnych i wedle tych zjawisk będzie tutaj opracowywana. Nie szukamy tutaj rozważań ontycznych na temat bytu jako takiego. Wcześniejsze rozważania przygotowały nas do podjęcia tematyki nadmiaru rzeczywistości u Baudrillarda. Przebyliśmy wymiarową strukturę prezentowaną przez autora – od rzeczy i odpowiadającego jej obrazu aż do pełnego oddzielenia się znaku od rzeczywistości. Ta droga pozwoliła nam zapewne zapoznać się z dość specyficznym wymiarem myśli autora.

Jak już napisałem wcześniej, katastroficzny styl myślenia autora doprowadził nas do finalistycznego obrazu rzeczywistości. Ekstremum techniki dzisiejszych czasów jest powodem osiągnięcia przez ludzkość realności i obiektywno-

²¹ Tenże, *Zbrodnia...*, s. 14.

²² Tenże, *Symulakry...*, s. 29.

²³ Tenże, *Zbrodnia...*, s. 28.

ści rzeczywistości²⁴. W rzeczywistości techniki, w pełni informacji, które niesie ona ze sobą, utopijne wizje i wytwory naszej wyobraźni nie są w stanie wypełniać pustki, którą dotychczas wypełniały. Technika pozbawiła nas wszelkich złudzeń, których analizą krytyczną zajmowała się dotąd filozofia²⁵. Jean Baudrillard twierdzi, że świat już się dokonał jako fenomen okryty, co prawda, jak stwierdza sam autor, paradoksem. Proces ten zmusza nas do myślenia skrajnie odmiennego niż sama myśl krytyczna. Filozof twierdzi, że współczesna myśl powinna zająć się kresem jako takim, a wraz z nim wszelkimi skrajnymi zjawiskami²⁶. Baudrillard na uzasadnienie stawia tezę, iż myśl krytyczna wchłonęła negatywność. Uważa że negatywność negująca siebie samą spowodowała zdwojoną pozytywność. Fakt ten filozof nazywa dokonaniem; wirtualne spełnienie świata spowodowało usunięcie negatywności (zaprzeczenie przeczenia – od-negowania)²⁷. Podsumowując, świat współczesny unika krytyki za sprawą ciągłego odczarowywania, rozpadu, rozpraszania, który kieruje go ku porządkowi. Porządek, ujmowany pojęciem nadmiaru, wg Baudrillarda, pcha świat ku dezorganizacji, nadmierny porządek prowadzi tutaj do większej dezorganizacji niż nadmierny chaos²⁸.

3. Stan simulacrum

3.1. Wprowadzenie do rozważań praktycznych

Poświęcimy tutaj czas rozważaniom czysto praktycznym, odnoszącym się wprost do rzeczywistości ekonomicznej, politycznej i społecznej współczesnego świata. Będzie to część pracy bazująca na teoretycznej części dwóch powyższych rozdziałów. Podejmę próbę analizy koncepcji Baudrillarda na temat współczesnych zjawisk społecznych. Uwypuklę manipulację, która kryje się za płaszczem symulacji. Należy podkreślić tutaj, iż rozważania autora są często skrajne i katastroficzne, ocierają się o pesymizm i radykalizm. Oddzielenie znaku od rzeczywistości opisane w powyższym rozdziale będzie nam służyć w niniejszej części rozważań.

W roli rozszerzenia poświęcę jeszcze część tekstu sprecyzowaniu odpowiedzi na pytanie, czym jest symulakr i jaką rolę pełni we współczesności. Jak zasada dzisiejszej rzeczywistości – symulacja – reguluje dzisiejsze życie społeczne. Sprawy ostateczne, jak ideologie, zostały zastąpione przez modele, pozostały tylko symulakry. Symulakr jest znakiem bez odniesienia w rzeczywistości, jest

²⁴ Tamże, s. 81.

²⁵ Tamże.

²⁶ Tamże, s. 82.

²⁷ Tamże, s. 83.

²⁸ Tamże, s. 88.

pewnego rodzaju kopią, która nie posiada oryginału. Znak emancypowany uwalnia się, co powoduje, że nie ma dla niego odniesienia. Dzięki symulacji znak udaje fakt, że posiada jeszcze jakieś znaczenia. Nasylenie świata obrazami i znakami w końcu zintensyfikowało się, ukazując nam swe oblicze w nowych jakościach hiperrealnej rzeczywistości²⁹. Rzeczywistość ekonomiczna, polityczna, społeczna została wcielona w symulacyjną hiperrzeczywistość.

A więc, czy żyjemy tylko i wyłącznie w świecie iluzji, kreowanym przez nadawców i odbierany przez odbiorców informacji? Czy dzisiejsza kreacja świata nie wydaje się zwykłym powielaniem rzeczywistości? Po to właśnie Jean Baudrillard wprowadza pojęcie hiperrealnej rzeczywistości. Dlatego też mamy do czynienia z rzeczywistością rozrastającą się, która staje się bardziej rzeczywista niż rzeczywistość pojmowana tradycyjnie. Rzeczywistość „bardziej rzeczywista” to rzeczywistość odpowiedzi, określeń, nazw i opisów; jest to pozbawienie zagadkowości świata. To naszpikowany informacjami, matrycami, kodami i szeregiem innych danych wymiar, gdzie tak naprawdę nie wiadomo już, co jest rzeczywiste, a co wyobrażone. Zanika iluzja jako przeciwieństwo świata realnego. Świat został już wytłumaczony, zrozumiany, zamknięty w kodzie nowoczesnych technologii i coraz to nowych wycinków rzeczywistości, obliczanych i ukazywanych w cybernetycznym świecie. Iluzja nie istnieje, a rzeczywistość niknie za sprawą nowej rzeczywistości, już nieprawdziwej, a hipperrealnej³⁰.

3.2. Przekaznik

Jedną z przyczyn pojawienia się wymienionych zjawisk są – wg Baudrillarda – media, w szczególności telewizyjne. Przekaznik telewizyjny zmienia znaczenie w informację³¹. Funkcja przekaznika, którą opisuje Baudrillard, ma charakter przekazu. Tworząc własną rzeczywistość, przekaznik telewizyjny zaciera granice między rzeczywistością, a tym, co medialne. Przekaznik nie jest już pośrednikiem odbiorcy dla rzeczywistości. Jest formą przekazu, która rozwarstwia rzeczywistość. Płynne przejście obrazu brutalnego do łagodnego jest w dzisiejszym świecie normalne³². Wystarczy wyobrazić sobie tutaj włączony telewizor, a w nim płynne zmiany między reklamą podpaski a następującą po niej informacją o umierających z głodu afrykańskich dzieciach. Pozostańmy przy włączonym telewizorze i kolejnej jego funkcji, tym razem poprzez oglądanie bezpośrednich transmisji z wydarzeń, dokładnych narracji czy też reportaży. Taka „relacja na żywo” narzuca odbiorcy własny system montażu, segmentacji i interpretacji świata, a zarazem kreuje dystans do świata. Technologiczny proces komunikacji mass mediów ma na celu przekazanie nam formy imperatywnego przekazu³³.

²⁹ A. Szachaj, *Zniewalająca moc kultury*, Toruń 2004, s. 81.

³⁰ J. Baudrillard, *Przejrzystość zła*, przeł. S. Królak, Warszawa 2005, s. 20.

³¹ A. Szachaj, *Zniewalająca...*, s. 83.

³² J. Baudrillard, *Spoleczeństwo konsumpcyjne*, przeł. S. Królak, Warszawa 2006, s. 158.

³³ Tamże, s. 159.

Przerwiemy teraz na chwilę analizę problematyki przekąźnika, aby móc zatrzymać wątek dokładnie w tym miejscu. Ze względu na temat mojej pracy, muszę naświetlić problem manipulacji, jaka w tym momencie się urzeczywistnia. Warunkowanie jest rodzajem związku dwóch zdarzeń, w konsekwencji mających na celu wywarcie wpływu na człowieka³⁴. Można przywołać tutaj dla wyjaśnienia eksperyment Pawłowa z warunkowaniem psów, w którym to pokarm jest bodźcem, a wydzielanie śliny na pokarm reakcją bezwarunkową. I tak też jest z warunkowaniem w naszym procesie komunikacji: proces komunikacji przyjmie tu formę bodźca, sam przekaz wywołuje reakcję bezwarunkową. Warunkowanie ma sprawić, aby na pierwszym planie znalazła się informacja jako towar. Warunkowanie jest skuteczną i niebezpieczną manipulacją stosowaną długoterminowo; z łatwością zakotwicza się w nas pod płaszczem powtarzalności. Warunkowanie może wystąpić w naszym przypadku nieświadomie. Wręcz możemy założyć, że tak się stało w momencie, kiedy zapoznawaliśmy się z telewizją. Młody człowiek, zresztą jak i dojrzały, nieuważny i nieprzygotowany, by się bronić przed manipulacją, nie jest w stanie tego zauważyć. A nawet mogą pokusić się o postawienie tezy, iż człowiek posiadający wiedzę o manipulacji, ale jednak obyty z telewizją od najmłodszych lat, nie jest w stanie zauważyć warunkowania, bo sam może działa pod jego wpływem, zakładając, że proces ten trwa już kilka lat. Przekąźnik telewizyjny emitujący informacyjny nadmiar, ekstazę i ciągłą zmienność komunikatu sprawia, że ludzie zatracają swoją orientację. Sam Baudrillard twierdzi, że występuje smutek mas, ich odrętwienie i niepewność w stosunku do tego, czego sami chcą. Nadmiar i natłok informacji jest odpowiedzialny za bierność i apatię jednostek. Informacja przygniata, społeczeństwo imploduje. Proces implozji filozof opisuje następująco: masa, która coraz bardziej milczy, jest coraz mocniej bombardowana informacjami, czego skutkiem jest pogłębianie się milczenia masy, prowadząc do blokady systemu i inercji, „po której nie nastąpi żaden wybuch”. Implozja jest bowiem przeciwieństwem eksplozji, jest zapadaniem się do wewnątrz. Masa zatracą swą autonomiczność – imploduje, czego skutkiem staje się zapadanie informacji i reklamy w apatyczność i znudzenie publiczności, co jest niczym innym, jak jej obroną przed mediami³⁵. Ogromną ilość komunikatów spostrzegamy więc jako aktywną masowość mediów, szczególnie telewizyjnych, niemożliwą do skonsurowania. Domniemywać można, że zapamiętywanie, które dokonuje się wtedy, kiedy coś na nas oddziałuje, nie wynika tutaj z oceny świadomej, wynika z czynników innych niż merytoryczna ocena. Nadawca odpowiedzialny za formę przekazu, czyli za treść, buduje komunikat jak najłatwiej przyswajalny do przetworzenia. Zaniża tym znaczenie sytuacji, w której odbiorca ma za zadanie przetworzyć komunikat. Informacja staje się nie tylko prosta, niewymagająca od

³⁴ D. Winne, *Manipulowanie umysłem*, przeł. A. Sosenko, Poznań 2003, s. 81.

³⁵ A. Szachaj, *Zniewalająca...*, s. 84.

odbiorcy jej wnikliwego przetworzenia. Staje się formą manipulacji, której zadaniem jest jak najgłębsze osadzenie w korze mózgowej. Stąd też zostaje wykorzystany/biernie zasymilowany przez nadawcę/odbiorcę obraz, którego telewizja jest najlepszym nośnikiem. Obrazy nie wymagają aktywności naszego mózgu, tak jak tekst drukowany, są łatwo przyswajalne, oddziałują na emocje, a dobrze skonstruowane stają się skutecznym narzędziem do zakotwiczenia informacji w naszym mózgu. Z człowieka rozumnego, podmiot percypujący staje się *homo videns*, czyli tym, dla którego rozumieć, znaczy tyle samo, co zobaczyć³⁶. Poruszany tutaj wątek ukazuje wpływ obrazu na mózg, jego łatwą drogę do zakorzenienia się w naszym umyśle. Najprostszym przykładem obrazującym problem, z jakim zmagają się *homo videns*, jest fakt wykorzystania jego prawej półkuli, odpowiedzialnej za myślenie intuicyjne i kreatywność. Prawa półkula jednak najczęściej jest zagłuszana przez lewą, istnieją jednak wyjątki, jak medytacja i stan relaksu, wtedy to prawa półkula rejestruje dużo łatwiej i dużo więcej³⁷. Taki stan można zaobserwować też u naszego *video bambino*³⁸, który jest wyłączony i zrelaksowany, podatny na wpływ środków masowego przekazu. Wyrażenie *video bambino*, użyte po raz pierwszy przez Giovanniego Sartori, oznacza dziecko w wieku trzydziestu lat. Dziecko specyficzne, pozostające głuchym na bodźce pochodzące z lektury i wiedzy, która pochodzi z kultury. Sartori uważa, że taki człowiek, uformowany przez telenowele i migotliwe obrazy, pozostaje w stanie dożywotniego niedorozwoju kulturowego³⁹. Przekaz zawiera bowiem treści dla świadomości dość ubogie, wynoszące na piedestał wartości, które łatwo zobrazować, jak seks czy wartości materialne. Tym samym wartości takie jak wolność czy sprawiedliwość są pomijane, ponieważ nie należą już do zainteresowań *video bambino*. Pragmatyczną stymulację prawej półkuli możemy obserwować w mediach, w szczególności na przykładzie reklamy. Odbiorca nie ma nic przeciwko gazecie i kawce w trakcie filmu czy programu. Uśpiona świadomość najłatwiej przyswaja wtedy informacje. Zakamuflowana informacja trafia szybko w uśpionego potentata – odbiorcę. Uśpiony odbiorca jest narażony na jedną jeszcze manipulację – nadawca poprzez informacje może kodować utajone formy wpływu społecznego. Poczucie winy lub niepewność, które często w manipulowaniu odbiorcą wykorzystuje reklama, najłatwiej przekazać przez stymulację prawej półkuli. Najczęściej w takich sytuacjach, gdzie informacja kreuje poczucie winy czy też niepewność, jedynym remedium okazuje się prezentowany produkt. Wybawiciel pod postacią produktu staje się odpowiedzią na powstały dysonans i poczucie zagrożenia. Dzięki niemu, czyli produktowi, można w łatwy

³⁶ R. Miszczyński, A. Tarnopolski, *Filozofia a mass media*, „Internetowe Czasopismo Filozoficzne Diametros” 2005, nr 4, s. 15, źródło: <http://www.diametros.iphils.uj.edu.pl>.

³⁷ D. Winne, *Manipulowanie...*, s. 250.

³⁸ R. Miszczyński, A. Tarnopolski, *Filozofia a mass media*, s. 16

³⁹ G. Sartori, *Telewizja i postmyślenie*, przekł. i posłowie J. Uszyński, Warszawa 2007 (w polskim tłumaczeniu – „wideodziecko”, s. 20).

sposób pozbyć się problemu, który tak sprytnie zakodował się w naszym umyśle, choć przed obejrzeniem reklamy wcale go nie było⁴⁰.

3.3. Masa czeka na spektakl

Spektakl ofiary, opisany przez autora *Symulaków i symulacji*, skłania do następnych rozważań nad rolą mediów, symulakrem, rzeczywistością w znaczeniu *hiper*, obnażoną i pozostawioną „nago na pożarcie”. Zapoznaliśmy się krótko z możliwościami wywierania wpływu przez obraz. *Video bambino* posłużyło nam do zobrazowania człowieka omamionego, a wręcz poddanego świadomości telewizyjnej. Proces ofiarniczy, w którym bez wątplenia uczestniczy nasz *video bambino*, nigdy nie przybrał jednak tak na sile, jak od czasu pierwszego reality show. Baudrillard opowieść o rodzinie Loudów zaczyna od rozważań na temat relacji prawdy między rodziną a telewizją. Prawda, która by się wydawała stać po stronie rodziny, w wypadku reality show jest niczym więcej jak prawdą telewizji. Prawdę o rodzinie stanowi telewizja. Rodzina Loudów została podporządkowana dość specyficznemu rodzajowi prawdy, rozumianej jako manipulacja, prawda testu prześwietlenia, prawda odpowiedzialna za różnego rodzaju kombinacje genetyczne i komórkowe, odpowiedzialne za świat zmysłów. Stajemy tutaj przed problemem dość złożonym, problemem współczesnego społeczeństwa, które możemy określić jako *hiperrealne*. Jest to nowy rodzaj społeczności, w którym model życia staje się nieodróżnialny od rzeczywistości⁴¹, jak w wypadku rodziny Loudów, która zdecydowała się oddać siebie, własną prywatność stacji telewizyjnej. Rzeczywistość w takiej postaci stanowi formę nieodróżnialną od przekąznika. Baudrillard zwraca uwagę na argumenty broniące tej tezy. Uważa, że współczesna kreacja rodziny przez reality show jest utworzona na początku za pomocą zaimka „Wy”. Poprzez kreację rzeczywistości, w której to „Wy”, tak jak podaje Baudrillard, staje się modelem, większością, wydarzeniem, społecznością, już nie mamy do czynienia z propagandą czy ideologią, tylko z prewencją, która właśnie to „Was dotyczy”. Zwrot na tyle przebiegły, że nie daje możliwości umiejscowienia przekąznika na szczeblu modelu. „Wy” przechodzi na *drugą stronę* i pozostaje w niej. Przez *drugą stronę* autor rozumie właśnie hiperrealną rzeczywistość, jako tą, która ów model rodziny ukazuje, a sama rodzina pozostaje już tylko modelem hiperrzeczywistym, bo ukazany w kineskopie telewizora. Autor dochodzi tym samym do kresu indywidualnej podmiotowości, a zarazem jej punktu centralnego. Potwierdza tezę, iż pozostaje sama informacja wraz z symulakrem. Tym samym autor *Symulaków i symulacji* podsumowuje, iż „prawda” i jej doświadczenie nie ma tutaj na celu perwersji ani odkrycia tajemnicy, lecz *dreszcz percepcji* wobec zbioru symulacji. Od rzeczywistości odłączony zostaje dystans, perspektywa i głębia. Rzeczywistość zostaje

⁴⁰ D. Winne, *Manipulowanie...*, s. 250.

⁴¹ J. Baudrillard, *Symulakry...*, s. 41.

pozbawiona rdzenia *Realnego* na rzecz symbolicznej integracji ze *światem widzialnego*. Realnego nie można poznać poprzez doświadczenie, które niszczy złudność rzeczywistości, tak jak w przypadku reality show, w którym życie uczestników zostaje odarte z prywatności, tym samym stając się rzeczywiste, pozbawione złudzenia. Realne więc paradoksalnie musi być to, co właśnie dostarcza iluzji. Na koniec chciałbym jeszcze raz podkreślić, że jesteśmy nadal w świecie, w którym to, co realne, jest złudzeniem. Rzeczywistość jest wynikiem praktyk historycznych, dyskursywnych i mechanizmów władzy. Stąd krytyka ideologicznych złudzeń pozwala nam obracać się w rzeczywistości jako złudzeniu, postmodernistycznym realizmie, który zakłada, że to, co rzeczywiste, nie istnieje⁴².

3.4. Konsumpcjonizm

Jako przykład obrazujący powyższe rozważania na temat namnożenia się rzeczywistości, a także jako przykładowy opis spojrzenia na nowe społeczeństwo, świetnie nadaje się konsumpcjonizm. Zjawisko konsumpcji, obfitości, nagromadzenia się ogromnej ilości przedmiotów jest przede wszystkim przyczyną alienacji ludzi. To przedmiot staje się otoczeniem współczesnego człowieka⁴³. Supermarkety, centra handlowe, galerie reprezentują czyste zjawisko nadmiaru, skrywając w sobie dodatkowe, ukryte znaczenia. Przedmiot konsumpcji wchłania własną znakowość, to ona staje się przedmiotem konsumpcji, nie zaś sam przedmiot⁴⁴.

O znaku i jego oddzieleniu się od rzeczywistości pisałem już w rozdziale drugim mojej pracy. W przypadku konsumpcjonizmu jednak odnajduję analogię znaku do marki – loga produktu. Logo, czyli znak firmowy danego produktu, gdy zostało wprowadzone w przestrzeń publiczną, zmieniło diametralnie rolę produktu. Produkt stał się marką. Cały ten proces rozpoczął się wraz z produkcją ogromnej ilości podobnych sobie rzeczy. Aby je oddzielić, producenci zaczęli nadawać im nazwy⁴⁵. Wydaje się potwierdzać to moją analogię do wcześniejszych rozważań w rozdziale drugim. I tak też nadawanie rzeczom marki staje się procesem podobnym do oddzielania się obrazu od rzeczywistości. Marka zaczęła przybierać z biegiem czasu na sile, producenci zrozumieli, że marka nie jest już tylko obrazkiem na koszulce, ale stała się znakiem tożsamości firmy i jej produktu⁴⁶. Zmiany trwały wprawdzie kilka dziesięcioleci do momentu, kiedy producent nie rozstał się z przekonaniem, że jego podstawowe zadanie to już nie produkowanie produktu, lecz budowanie marki. Tak też jesteśmy teraz na etapie

⁴² Źródło: <http://strebski.dyktatura.info/wp-content/Texas/philosophy/Zizek.pdf> [stan z 20.06.2011].

⁴³ J. Baudrillard, *Spoleczeństwo...*, s. 7.

⁴⁴ A. Szachaj, *Zniewalająca...*, s. 75.

⁴⁵ N. Klein, *No logo*, przeł. H. Pustula, Izabelin 2004, s. 13.

⁴⁶ Tamże, s. 23.

rozważań, w którym to produkt oddzielił się całkowicie od swej marki. Szukając analogii do obrazu i jego oddzielenia w rozdziale 2, możemy spokojnie zaryzykować tezę, iż procesy te są podobne. Twór marki oddzielony od rzeczywistości byłby analogią do symulakru, czyli końcowej fazy oddzielania się rzeczy od obrazu. Marka, tak jak i symulakr, musiała nabrać autonomiczności i stać się odrębnym tworem, aby móc się uniezależnić. W analogii tej najwyższą wartość ma dla mnie przyrównanie symulacji do marki. Symulakr nie skrywa za sobą nic rzeczywistego, czyli nie stanowi już żadnego odbicia rzeczy, której pierwotnie był obrazem. Marka sama w sobie oddzielona od rzeczy, jak symulakr, pełni też całkowicie inną rolę znaczeniową. Marka stawiała się powoli prestiżem. Wartość firm zaczęła rosnać dzięki wyrobionej marce. Marka już nie tylko jest produktem, ale staje się „stylem życia”⁴⁷. Nie dotyczy także jednego produktu, ale całej gamy różnych rzeczy; nie dość tego – firma reprezentowana marką nie jest już tylko firmą ani producentem, jest wyznacznikiem nowego stylu życia. Celem firmy nie jest już sprzedaż produktu, lecz np. „podnoszenie jakości życia poprzez sport”⁴⁸.

W powyższej pracy podjąłem analizę zjawiska symulacji, które według Baudrillarda jest odpowiedzialne za *nadprodukcję stanów rzeczywistości*. Symulacja, oprócz samej produkcyjności, wypełnia rzeczywistość sensem. Sens ten, jak już wiemy, jest złudny, wcale nie daje nam w konsekwencji żadnych wiążących, jednoznacznych odpowiedzi. Przyjmuje formę bardzo skomplikowanej i zakamuflowanej manipulacji, której głównym celem jest produkcja, nie czego innego, jak właśnie sensu. Złudność prawdy – którą posługuje się współczesny człowiek za pomocą środków przekazu technicznego – prowadzi całkowicie do wyeliminowania biegunowości *iluzja/rzeczywistość*, zarówno w aspekcie ontologicznym, jak i poznawczym.

Jednakże autor przestrzega nas w swojej katastroficznej wizji współczesności przed faktem coraz to mocniejszego, paradoksalnego urzeczywistnienia się rzeczywistości kosztem iluzji. Ostatecznie rzeczywistość ta może stać się rzeczywistością w znaczeniu „hiper”, rzeczywistością symulaków i bankiem niepotrzebnych informacji. Problem, przed jakim staje współczesna ludzkość, to wybór między przyjęciem tej konceptualnej nadbudowy rzeczywistości kosztem poznania prawdy, która według autora kryje się za iluzją tego, co symulakr zmienia w „prawdziwą rzeczywistość”.

⁴⁷ Tamże, s. 40.

⁴⁸ Tamże, s. 39.

Streszczenie

Niniejsza praca składa się z dwóch części. Pierwsza ukazuje tematykę hiperrrealnej rzeczywistości, symulacji i symulakru. Druga część to analiza praktyczna współczesnej sytuacji człowieka w rozumieniu francuskiego filozofa.

Słowa kluczowe: J. Baudrillard, symulacja i hiperrzeczywistość, manipulacja.

Summary

Simulation as a Manifestation of Manipulation in Hyperreal Reality according to Jean Baudrillard

This paper consists of two parts. The first part presents the subject of hyperreal reality, simulation and simulacrum. The second part is a practical analysis of the contemporary situation of a man from the French philosopher's point of view.

Key words: J. Baudrillard, simulation and hiperreality, manipulation.